



LEI 20 - SCRUM

DEFINIÇÕES

O propósito do scrum é o de reiniciar o jogo, rápida, segura e imparcialmente, após uma infração menor o de uma interrupção.

Um scrum forma-se no campo de jogo quando oito jogadores de cada equipe, ligados em três linhas por cada equipe, se juntam com seus oponentes de modo que as cabeças das primeiras linhas fiquem intercaladas. Assim se forma um túnel no qual o médio scrum introduzirá a bola para que os jogadores das primeiras linhas possam disputar a sua posse hookeando a bola com qualquer pé.

A linha média de um scrum não deve ficar a menos de 5 metros do in-goal. Um scrum não pode ocorrer a menos de 5 metros da linha de lateral.

O túnel é o espaço entre as duas primeiras linhas.

O jogador de qualquer das duas equipes que introduz a bola no scrum é o médio scrum.

A linha media é uma linha imaginária no solo dentro do túnel debaixo da linha onde se juntam os ombros das duas primeiras linhas.

O jogador do meio de cada primeira linha é o hooker.

Os jogadores de cada lado do hooker são os pilares. Os pilares esquerdos são os pilares abertos. Os pilares direitos são os pilares fechados.

Os dois jogadores da segunda linha que formam entre os pilares e o hooker são os segundas linhas.

Os jogadores exteriores que se forma na segunda ou terceira linha são os asas.

O jogador da terceira linha que geralmente forma entre os segundas linhas é o Oitavo. Alternativamente, o Oitavo pode formar entre um segunda linha e um asa.

1 FORMANDO UM SCRUM

- (a) **Onde se forma o scrum.** O local para formar um scrum é onde ocorreu a infração o a interrupção, ou o mais próximo que seja possível no campo de jogo, salvo que se especifique de outro modo na lei.
- (b) Se este local está a menos de 5 metros de uma linha lateral, o local para formar o scrum é a 5 metros dessa linha lateral. Um scrum pode formar-se somente no campo de jogo. Quando se forma um scrum, a linha media não deve estar a menos de cinco metros da linha de in-goal.
- (c) Se há uma infração ou interrupção no in-goal, o local do scrum é a 5 metros da linha de in-goal.



- (d) O scrum se forma sobre uma linha através do local da infração ou da interrupção.
- (e) **Sem demora.** Uma equipe não deve retardar voluntariamente a formação de um scrum.

Penalidade: Free Kick

- (f) **Quantidade de jogadores: oito.** Um scrum deve ter oito jogadores de cada equipe. Todos os jogadores devem permanecer ligados ao scrum até que este termine. Cada primeira linha deve ser formada por três jogadores, nem mais nem menos. A segunda linha devem formar com dois segundas linhas.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

Exceção: Quando uma equipe por alguma razão tem menos de QUINZE jogadores, a quantidade de jogadores de cada equipe no scrum pode ser reduzida de modo similar. Quando uma equipe efetua uma redução permitida de jogadores, a outra equipe não tem obrigação de efetua-la. Porém, nenhuma equipe deve ter menos de cinco jogadores no scrum.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (g) **Formação das primeiras linhas.** Em primeiro lugar o árbitro fará com um pé a marca do local onde se deve formar o scrum. Antes que as duas primeiras linhas formem, devem estar localizadas a no mais de um braço de distância. A bola estará nas mãos do médio scrum pronta para ser introduzida. As primeiras linhas devem flexionar-se de modo tal que quando se juntem, a cabeça e ombros de cada jogador no estejam abaixo das suas cinturas. As primeiras linhas devem intercalar-se de modo que nenhuma cabeça fique ao lado da cabeça de um companheiro.
- (h) As primeiras linhas flexionarão e farão uma pausa, e só se juntarão quando o árbitro diga “formem”. Esta solicitação não é uma ordem e sim uma indicação de que as primeiras linhas podem juntar-se quando estiverem prontas.

Penalidade: Free Kick

- i) A posição flexionada é posição obtida a partir da postura normal de pé, dobrando os joelhos o suficiente para permitir formar sem carregar.
- (j) **Carregar.** Uma primeira linha não deve formar a certa distância dos oponentes e invertir sobre os mesmos. Isto é jogo perigoso.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (k) **Estático e paralelo.** Até que a bola saia das mãos do médio scrum, o scrum deve estar estático e a linha media deve estar paralela às linhas de in-goal. Uma equipe não deve empurrar o scrum além da marca antes que a bola seja introduzida.

Penalidade: Free Kick



2 POSIÇÕES DOS JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA

- (a) **Todos os jogadores em Posição de empurrar.** Quando se forma um scrum, o corpo e os pés de cada jogador da primeira linha devem estar em uma posição normal para empurrar para frente.
- (b) Isto significa que os jogadores da primeira linha devem ter ambos pés no solo, com o seu peso firmemente apoiado sobre pelo menos um pé. Os jogadores não devem cruzar sus pés, aunque o pé de um jogador pode cruzar o pé de um companheiro. Os ombros de cada jogador não devem estar mas bajos que sus caderas.

Penalidade: Free Kick

- (c) **Hooker em posição de hookear.** Até que a bola seja introduzida, um hooker deve estar em posição de hookear a bola. Os hookers devem ter ambos pés no solo, com o seu peso firmemente apoiado sobre pelo menos um pé. O pé mais adiantado de um hooker não deve estar adiante do pé mais adiantado dos seus pilares.

Penalidade: Free Kick

3 LIGAR-SE AO SCRUM

DEFINIÇÃO

QUANDO um jogador se liga a um companheiro esse jogador deve utilizar todo o braço desde a mão até o ombro para agarrar o corpo do seu companheiro abaixo do nível da axila. Apoiar somente uma mão sobre outro jogador no constitui um ligar-se satisfatoriamente.

- (a) **Ligação de todos os jogadores da primeira linha.** Todos os jogadores da primeira linha devem ligar-se firme e continuamente desde o começo até o fim do scrum.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (b) **Ligação dos hookers.** O hooker deve ligar-se por cima o por baixo dos braços dos pilares. Os pilares não devem levantar o hooker de modo que o hooker não tenha peso sobre os seus pés.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (c) **Ligação de pilares esquerdos (abertos).** Um pilar esquerdo deve ligar-se ao seu pilar direito oposto passando seu braço esquerdo por dentro do braço direito do pilar direito e agarrando a camiseta do pilar direito pelas costas. O pilar esquerdo não deve agarrar-se ao peito, braço, manga ou colarinho do pilar direito oposto. O pilar esquerdo não deve exercer nenhum tipo de pressão para baixo.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (d) **Ligação de pilares direitos (fechados).** Um pilar direito deve ligar-se ao pilar esquerdo oposto, colocando seu braço direito por fora do braço esquerdo do pilar esquerdo oposto. O pilar direito deve agarrar a camiseta do pilar esquerdo oposto com sua mão direita colocada somente atrás das costas. O pilar direito não deve agarrar-se ao peito, braço, manga ou colarinho do pilar esquerdo oposto. O pilar direito não deve exercer nenhum tipo de pressão para baixo.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

FORMAÇÃO DOS PILARES



- (e) Ambos, o pilar esquerdo e o pilar direito podem variar a sua ligação sempre que o façam de acordo com esta lei.
- (f) **Ligação dos restantes jogadores.** Todos os jogadores de um scrum, que não sejam os jogadores da primeira linha, devem ligar-se a corpo de um segunda linha com pelo menos um braço. Os segundas linhas devem ligar-se aos pilares à sua frente. Nenhum jogador que não seja um pilar deve ligar-se um oponente.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (g) **Asa obstruindo al médio scrum oposto.** Um asa pode ligar-se ao scrum formando qualquer angulo, sempre que o asa esteja ligado corretamente. O asa não deve ampliar o angulo e desse modo obstruir o avanço do médio scrum oposto.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (h) **Colapso do scrum (derrube).** Se um scrum é derrubado, o árbitro deve fazer soar o apito imediatamente para que os jogadores deixem de empurrar.



- (i) **Jogador forçado para cima.** Se no scrum um jogador é levantado no ar o é forçado para cima e para fora do scrum, o árbitro deve fazer soar o apito imediatamente para que os jogadores deixem de empurrar.

4 EQUIPE QUE INTRODUZ A BOLA NO SCRUM

- (a) Após uma infração, a equipe não culpada da infração introduzirá a bola.
- (b) **Scrum após de ruck.** Ver lei 16.7
- (c) **Scrum após de maul.** Ver lei 17.6
- (d) **Scrum após de qualquer outra interrupção.** Após qualquer outra interrupção ou irregularidade não coberta pela lei, a equipe que estava avançando antes da interrupção, introduzirá a bola. Se nenhuma Equipe estava avançando, a equipe atacante introduzirá a bola.
- (e) Quando um scrum permanece parado e a bola não emerge imediatamente, se ordenará um novo scrum no local da interrupção. A bola será introduzida pela equipe que não tinha a posse no momento da interrupção.
- (f) Quando um scrum se detém e não começa a mover-se imediatamente, a bola deve emergir sem demora. Se isto não ocorre deve-se ordenar um novo scrum. A bola será introduzida pela equipe que não tinha a posse no momento da interrupção.
- (g) Se um scrum colapsa ou a primeira linha se levanta sem ocorrer uma penalidade um novo scrum será marcado e a equipe que originalmente introduziu a bola, a introduzirá novamente.

5. INTRODUZINDO A BOLA NO SCRUM

- (a) **Sem demora.** Tão logo se juntem as primeiras linhas, o médio scrum deve introduzir a bola sem demora. O médio scrum deve introduzir a bola quando seja indicado pelo árbitro. O médio scrum deve introduzir a bola do lado do scrum que escolheu primeiro.
- (b) A demora voluntária em introduzir a bola deve ser penalizada.

Penalidade: Free Kick

6. COMO INTRODUZ A BOLA O MÉDIO SCRUM

- (a) O médio scrum deve-se parar a pelo menos um metro da marca sobre a linha média de modo que a sua cabeça não toque o scrum nem esteja além do primeira linha mais próximo.
- (b) O médio scrum deve segurar a bola com as duas mãos, com seu eixo maior paralelo ao solo, sobre a linha média entre as primeiras linhas, eqüidistante entre os seus joelhos e tornozelos.

INTRODUÇÃO DA BOLA



- (c) O médio scrum deve introduzir a bola rapidamente. A bola deve sair das mãos do médio scrum fora do túnel.
- (d) O médio scrum deve introduzir a bola reta pela linha média, de maneira que toque o solo pela primeira vez imediatamente além do ombro do pilar mais próximo.
- (e) O médio scrum deve introduzir a bola em um só movimento para frente. Isto significa que não deve haver nenhum movimento de retrocesso com a bola. O médio scrum não deve fingir que introduz a bola.

Penalidade: Free Kick

7. COMEÇO DO SCRUM

- (a) O jogo no scrum começa quando a bola deixa as mãos do médio scrum.
- (b) Se o médio scrum introduz a bola e esta sai por qualquer extremo do túnel, a bola deve ser introduzida novamente salvo que se tenha marcado um free kick ou uma penalidade.
- (c) Se a bola não é jogada por um jogador da primeira linha, e passa diretamente a través do túnel e sai por detrás do pé de um pilar do lado oposto à introdução sem ter sido tocada, o médio scrum deve introduzi-la novamente.
- (d) Se a bola é jogada por um jogador da primeira linha e sai pelo túnel, deve-se aplicar a vantagem.



8 JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA

- (a) **“Foot up”**. Todos os jogadores da primeira linha devem colocar seus pés de modo a deixar um túnel claro. Até que a bola deixe as mãos do médio scrum, eles não devem levantar ou adiantar nenhum pé. Não devem fazer nada que impeça que a bola seja introduzida no scrum corretamente, ou que toque o solo no local correto.

Penalidade: Free Kick

- (b) Uma vez que a bola toque o solo no túnel, qualquer jogador da primeira linha pode utilizar qualquer pé para tentar ganhar a posse da bola.
- (c) **Chutar a bola para fora**. Nenhum jogador da primeira linha deve chutar a bola voluntariamente para fora do túnel na direção que foi introduzida.

Penalidade: Free Kick

- (d) Se a bola é chutada para fora involuntariamente, a mesma equipe deve introduzi-la novamente.
- (e) Se a bola é chutada para fora repetidamente, o árbitro deve tratar isso como voluntariamente e penalizar o infrator.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (f) **Pendurar-se**. Nenhum jogador da primeira linha deve golpear a bola com ambos pés. Nenhum jogador deve levantar ambos os pés do solo voluntariamente, seja quando a bola é introduzida ou após.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (g) **Torcer, abaixar ou derrubar**. Os jogadores da primeira linha não devem torcer ou abaixar seus corpos, ou puxar o dos oponentes, ou fazer qualquer coisa que possa derrubar o scrum, seja quando a bola é introduzida ou após.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (h) Os árbitros devem penalizar estritamente qualquer derrube voluntário do scrum. Isto é jogo perigoso.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (i) **Levantar ou forçar um oponente para cima**. Nenhum jogador da primeira linha deve levantar no ar um oponente, ou forçar um oponente para cima para fora do scrum, seja quando a bola é introduzida ou após. Isto é jogo perigoso.

Penalidade: Pontapé de Penalidade



9 SCRUM - RESTRIÇÕES GERAIS

- (a) **Para todos os jogadores: Derrubar.** Nenhum jogador deve derrubar um scrum voluntariamente. Nenhum jogador deve puxar para baixo ou ajoelhar-se voluntariamente num scrum. Isto é jogo perigoso.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (b) **Para todos os jogadores: Mãos no scrum.** Nenhum jogador deve tocar a bola com as mãos no scrum ou levanta-la com as suas pernas.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (c) **Para todos os jogadores: Outras restrições à obtenção da bola.** Nenhum jogador deve tentar obter a bola no scrum utilizando qualquer parte de seu corpo exceto seus pés ou a parte inferior das suas pernas.

Penalidade: Free Kick

- (d) **Para todos os jogadores:** Após a bola ter saído, nenhum jogador deve voltar a introduzi-la no scrum.

Penalidade: Free Kick

- (e) **Para todos os jogadores: Não cair sobre a bola.** Nenhum jogador deve cair sobre ou além da bola que está saindo do scrum.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (f) **Segundas Linhas e Asas: Não intervir no túnel.** Um jogador que não é um jogador da primeira linha não deve jogar a bola no túnel.

Penalidade: Free Kick

- (g) **Médio scrum: Chutar dentro do scrum.** Um médio scrum não deve chutar a bola enquanto esta está no scrum.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (h) **Médio scrum: Fingir.** Um médio scrum não deve efetuar nenhuma ação que faça os seus oponentes pensar que a bola está fora do scrum enquanto ela ainda está no scrum.

Penalidade: Free Kick

- (i) **Médio scrum: Segurar o asa oponente.** Um médio scrum não deve segurar o asa oponente para ganhar vantagem ou por qualquer outra razão.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

10 FIM DO SCRUM

- (a) **A bola sai.** Quando a bola sai do scrum em qualquer direção exceto pelo túnel, o scrum termina.
- (b) **Scrum em um in-goal.** Um scrum não pode desenrolar-se em um in-goal. Quando a bola num scrum está sobre ou além da linha de in-goal, o scrum termina e um atacante ou um defensor pode apoiar legalmente a bola para marcar um try ou anula-la.
- (c) **Ultimo jogador.** O último jogador em um scrum é o jogador cujos pés são os que estão mais próximo da sua própria linha de in-goal. Se o último jogador se solta do scrum com a bola nos pés desse jogador, e levanta a bola, o scrum termina.

O ULTIMO JOGADOR SE SOLTA



11 SCRUM GIRADO

- (a) Se um scrum é girado mas de 90 graus, de modo que a linha media tenha passado além de uma posição paralela à linha lateral, o árbitro deve deter o jogo e ordenar outro scrum.
- (b) Este novo scrum se formará no local onde terminou o scrum anterior. A bola será introduzida pela equipe que não estava com a posse no momento em que o scrum foi detido. Se nenhuma equipe estava com a posse, será introduzida pela equipe que a introduziu previamente.



12 OFF-SIDE NO SCRUM

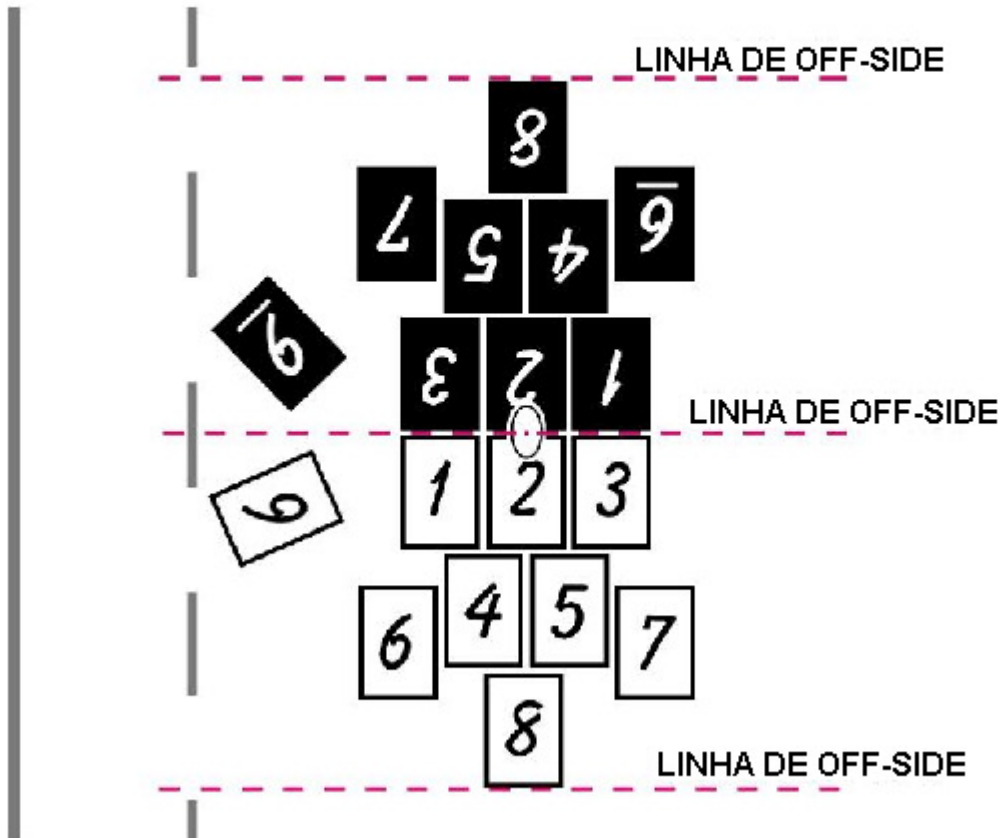
DEFINIÇÃO

Em um scrum, a linha de off-side para os médio scrum passa através da linha da bola no scrum. Para qualquer outro jogador a linha de off-side passa pelo último pé no scrum da equipe desse jogador. Se o último pé de uma equipe está sobre ou além da linha de in-goal dessa equipe, a linha de off-side é a linha de in-goal. As linhas de off-side são paralelas às linhas de in-goal.

O propósito da lei de off-side no scrum é o de assegurar que, até que o scrum termine, a equipe que obtém a bola tenha um claro espaço para utilizar.

- (a) Quando o scrum está formado, o médio-scrum que não introduz a bola tem que se posicionar no mesmo lado do scrum que o médio-scrum que a está introduzindo ou atrás da linha de off-side estabelecida para os demais jogadores.
- (b) **Off-side para os médio scrum.** Quando uma equipe ganha a bola no scrum, o médio scrum dessa equipe está off-side se seus dois pés estão adiante da bola enquanto esta ainda está no scrum. Se o médio scrum tem um só pé adiante da bola, o médio scrum não está off-side.

OFF-SIDE NO SCRUM



- (c) Quando uma Equipe ganhou a bola em um scrum, o médio scrum da equipe oponente está off-side se esse médio scrum pisa adiante da bola com qualquer pé enquanto a bola ainda está no scrum.
- (d) O médio scrum cuja equipe não ganha a posse da bola não deve ir ao outro lado do scrum e ultrapassar a linha de off-side que passa pelo último pé no scrum da equipe de esse jogador.
- (e) O médio scrum cuja equipe não ganhou a posse da bola não deve afastar-se do scrum e permanecer adiante da linha de off-side que passa pelo último pé no scrum da equipe desse jogador.
- (f) Qualquer jogador pode ser médio scrum, porém uma equipe pode ter somente um médio scrum em cada scrum.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side



- (g) **Off-side para os jogadores que não estão no scrum.** Os jogadores que no estão no scrum e que não são o médio scrum da equipe, estão off-side se permanecem adiante da sua linha de off-side o ultrapassam a linha de off-side.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side

- (h) **Omissos.** Quando se está formando um scrum, os jogadores que não formam parte do mesmo, devem retirar-se para trás da sua linha de off-side sem demora. Se não o fazem estão sendo omissos. Os omissos devem ser sancionados.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side